NES-JG-FRG

JALECO™

GOAL!™

BEDIENUNGSANLEITUNG

MANUAL DE INSTRUCCIONES

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatability with your Nintendo Entertainment System™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

VIELEN DANK, DASS SIE GOAL! VON JALECO GEKAUFT HABEN. ES IST NURE EINS VON VIELEN NEUEN UND AUFREGENDEN SPIELEN, DIE WIR FÜR IHR NES HERAUSBRINGEN.

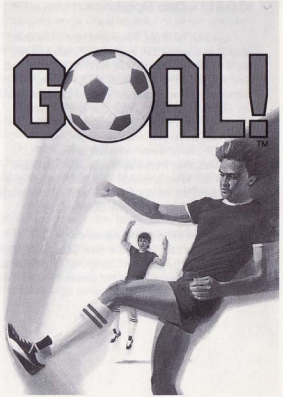
INHALTSVERZEICHNIS **SEITE**

GOAL! - Das Spiel 2
Spielmöglichkeiten. 4
Die Verwendung des Steuergeräts. 9
Angriff 9
Verteidigung. 11
Abstoß, Ecken und Einwurf. 12
Freistöße. 13
Kopfball. 14
Wie man bei Goal! gewinnt. 15
Andere Hinweise. 19
Wie man die Rangtabellen benutzt. 20
Beispieltabelle. 21
Rangbewertung. 22
Torschußwettbewerb. 23
Mannschaftstabellen 24
Pflege des Jaleco-Spiels. 40

GRACIAS POR ELEGIR GOA! DE JALECO. ES UNO DE LOS MUCHOS JUEGOS QUE TENEMOS PARA TU NINTENDO.

CONTENIDO

¡GOAL! - El Juego. 2
Opciones. 4
Usando el Control. 9
Ofensiva 9
Defensiva. 11
Saque de Meta,
Tiros de Esquina y Saque de banda. 12
Penaltis. 13
Cabeceando la Pelota. 14
¡Ganando el Juego!. 15
Otras Indicaciones. 19
Como usar los diagramas de rating. 20
Diagrama de Demostración. 21
Ratings. 22
Competencia de Tiros. 23
Diagramas de Partidos. 24



GOAL! - Das Spiel

Die Zeit läuft ab! Niemand hätte erwartet, daß Ihre Mannschaft in dieses Finale kommt, schon gar nicht gegen die Nationalmannschaft von Argentinien. Während die Sekunden verstreichen, wird das Jubeln der Zuschauern zu einem tosenden Lärm. Die Uhr gibt Ihnen nur noch zwei Minuten. Jetzt muß Ihre Mannschaft zeigen, was sie kann!

Ihr Außenstürmer umspielt den argentinischen Verteidiger. Er sieht, daß Sie sich in der Mitte anbieten und spielt Ihnen einen perfekten Paß an die Füsse. Jetzt ist Ihre letzte Chance, können Sie diese Gelegenheit verwandeln?

Goal! ist ein extrem realistisches Fußballspiel für einen oder zwei Mitspieler. Ein Spieler kann gegen den Computer, gegen einen Freund, oder zusammen mit einem Freund gegen den Computer spielen.

GOAL! EL JUEGO

El tiempo está corriendo. Nadie se esperaba que tu equipo estuviera en el juego final, tendrás que luchar con el difícil equipo de Argentina. Los minutos siguen corriendo, el regocijo de la multitud crece como un ensordecedor rugido. El reloj está marcando 2 minutos. ¡Ahora debes hacer la jugada!

Luchas por la pelota quitándosela al defensa argentino. El ve que te abres en la mitad de la cancha y hay un lugar perfecto para que pases. ¿Será tu última oportunidad? Podrás hacer el tiro?

¡Goal! es un juego real de soccer para 1o 2 jugadores. Un jugador puede jugar contra la computadora, contra un amigo o cooperando con un amigo contra la computadora.

Der Spieler kann eines der 16 Länder wählen und am Worldcup teilnehmen, oder eins von acht amerikanischen Profiteams wählen und in einem Dreirundenwettbewerb mitspielen. Goal! hat auch einen "Torschußwettbewerb", in dem die Spieler gegen einen Torwart und zwei Verteidiger spielen.

Im Worldcup- und Wettbewerbsmodus hat jede Mannschaft 11 Spieler: 3 Stürmer, 3 Mittelfeldspieler, 4 Verteidiger und 1 Torwart. Die Hauptaufgabe der Stürmer ist der Angriff. Die Mittelfeldspieler werden sowohl im Angriff wie auch in der Verteidigung eingesetzt, je nach der Spielsituation. Die Verteidiger spielen, wie ihr Name schon sagt, in der Verteidigung.

Jeder Spieler erhält eine Rangbewertung in sieben verschiedenen Geschicklichkeitskategorien: Dribbeln, Schußkraft, Schnelligkeit, Tackling- Fähigkeit, Schußgenauigkeit, Markieren (das Decken eines Gegenspielers bei der Verteidigung) und Ballhaltevermögen. Die Torwarte werden auch nach Sprungkraft, Blockieren und Fangkraft beurteilt.

El jugador puede elegir uno de los 16 países y competir en la Copa Mundial, o elegir uno de los 8 equipos profesionales de América y competir en el torneo de 3 rondas.

¡Goal! tiene también una competencia de tiros, en donde un jugador compite contra un goleador y 2 defensas.

En la Copa Mundial y en el Torneo cada equipo tiene 11 jugadores: 3 delanteros, 3 mediocampistas, 4 defensas y 1 portero.

El papel principal de los delanteros es la ofensiva. El mediocampista juega en ofensiva y defensiva, donde esté la acción. Los defensas, como su nombre lo indica, juegan defendiendo.

Cada jugador ha tenido un rating en 7 diferentes categorías: burlando, poder de tiro, velocidad, habilidad de taclear, marcando (cubriendo a un jugador en defensa), y habilidad de mantener el balón. Las metas son también clasificadas en saltos, bloqueo y habilidad para cachar.

SPIELMÖGLICHKEITEN

Zum Spielen wählt man einen oder zwei Spieler und drückt "Start". Dann kann man die Spielmöglichkeiten wählen, indem man den Cursor-Fußball neben die gewünschte Position bringt.

OPCIONES

Para jugar ¡GOAL!, selecciona uno o 2 jugadores y oprime el botón START (inicio). Entonces, podrás elegir tus opciones moviendo el balón de soccer hacia tu elección. Oprime el botón A para registrarla.

WORLDCUP (1 oder 2 Spieler)
Mit Goal! können Sie an einer echten Simulation des Worldcup teilnehmen. Spielen Sie eine der 16 Nationalmannschaften und versuchen Sie, den glorreichsten Preis im Amateurfußball zu gewinnen: den Worldcup!

Sie können alleine im Worldcup spieln, oder einen Freund mit in die Mannschaft nehmen und sehen wie weit Ihre Mannschaft kommt.

LA COPA MUNDIAL (1 o 2 jugadores)
¡Goal! te permite participar en una simulación de la Copa Mundial. Juega con uno de los 16 equipos y trata de ganar el más glorioso premio amateur de soccer: ¡La Copa Mundial!
Podrás jugar en la Copa Mundial solo, o en equipo con un amigo, y ve que tan lejos puedes llevar a tu equipo.

1. Runde: Die Mannschaften sind in vier Gruppen aufgeteilt: Gruppe A, B, C, D. Eine Mannschaft muß einmal gegen jede andere Mannschaft in ihrer Gruppe spielen. Die zwei Mannschaften aus jeder Gruppe mit den meisten Punkten kommen in die zweite Runde (Gruppe E oder F).

2. Runde: Die Gruppen E und F bestehen aus je zwei erstplazierten und zwei zweiten Mannschaften aus den Gruppen A-D. Sobald ein Spieler die Gruppe E oder F erreicht, muß er einmal gegen jeden Gegner in dieser Gruppe spielen, und die zwei besten Mannschaften aus jeder Gruppe kommen dann ins Halbfinale.

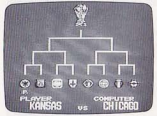
Halbfinale: Im Halbfinale spielen die ersten und zweiten Mannschaften aus Gruppe E und F. Die erstplazierte Mannschaft aus Gruppe E spielt die zweite Mannschaft aus Gruppe F. Dann spielt die erste Mannschaft aus Gruppe F die zweite aus Gruppe E. Die beiden Gewinner kommen ins Finale.

Primera Ronda: Los equipos están divididos en 4 grupos: Zona A,B,C y D. Un equipo deberá jugar con cada oponente de cada zona. Los 2 mejores equipos de cada zona pasarán a la 2da.
Ronda (zona E o F).

Segunda Ronda: Las Zonas E y F tienen 2 equipos de 1er lugar y 2 en segundo lugar de las Zonas A-D.

Una vez que hayas alcanzado la zona E o F deberás jugar con cada oponente de la zona, con los 2 mejores equipos de cada zona, para pasar a las semifinales.

Semifinales: Los semifinalistas tienen el 1er y el 2do. lugar de las zonas E y F. El primer lugar de la Zona E juega con el 2do. lugar de la zona F. Subsecuentemente, el 1er. lugar de la zona F juega con el 2do. lugar de la Zona E. Los 2 ganadores pasan a la final.



Wer im Finale gewinnt, wird als Sieger der Weltmeisterschaft gefeiert.

PROFI-TOURNIER (1 oder 2 Spieler) Wählen Sie eine von acht amerikanischen Mannschaften und spielen Sie in einem Ausscheidungsturnier. Im Tourniermodus kann man, wie beim Worldcup, alleine oder mit einem anderen Spieler gegen den Computer spielen.

MANNSCHAFTEN

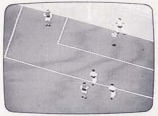
Kansas	Atlanta
Chicago	Boston
Dallas	New York
Los Angeles	Miami

Gana en las finales y recibe una celebración de victoria.

TORNEO PROFESIONAL (1 o 2 jugadores) Escoge uno de los 8 equipos profesionales de América y juega un torneo de eliminación. El modo Torneo, como el modo Copa Mundial, puede ser jugado por un jugador contra la computadora, o 2 jugadores cooperativamente contra la computadora.

EQUIPOS

Kansas	Atlanta
Chicago	Boston
Dallas	Nueva York
Los Angeles	Miami



TORSCHUSSWETTBEWERB (1 oder 2 Spieler) Wählen Sie einen von drei Spielern und spielen Sie gegen einen Torwart und zwei Verteidiger. Sie haben fünf Versuche, an den Verteidigern vorbeizudribbeln und ein Tor zu schießen. Nach fünf Versuchen kann ein anderer Spieler versuchen, Sie zu überbieten.

ZWEIKAMPF (nur mit 2 Spielern) Spielen Sie mit einer der 16 Nationalmannschaften gegen einen Freund.

FORTSETZUNG (1 oder 2 Spieler) Spielen Sie mit Ihrer Nationalmannschaft im Worldcup weiter. Geben Sie ein 16 Buchstaben langes Kennwort ein, um da weiterzumachen, wo Sie das letzte Mal aufgehört haben. Der FORTSETZUNGSMODUS kann auch benutzt werden, wenn Sie mit einem Freund zusammen gegen den Computer spielen. Beim amerikanischen Profitournier kommt Ihre Mannschaft automatisch in die nächste Runde, wenn sie gewinnt. Dabei gibt es kein Kennwort.

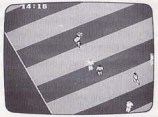
COMPETENCIA DE TIROS (1 o 2 Jugadores) Elige uno de los 3 jugadores y compite contra un goleador y 2 defensas. Tu tienes 5 tiros para burlar a los defensas y anotar. Después de 5 intentos, otro jugador tratará de mejorar tu puntuación.

MODO VS (Sólo 2 jugadores) Compite contra un amigo en un partido usando uno de los 16 equipos internacionales.

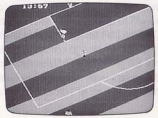
CONTINUAR (1 o 2 Jugadores) Continúa con tu equipo internacional de la Copa Mundial. Registra una clave de 16 letras para que empieces donde te quedaste en la competencia. El modo CONTINUAR también puede usarse cuando juegas con un amigo contra la computadora. En el Torneo Profesional Americano tu equipo continuará automáticamente cuando ganes. No hay claves en el Torneo Americano.

EINIGE WICHTIGE BEGRIFFE

SEITENLINIE



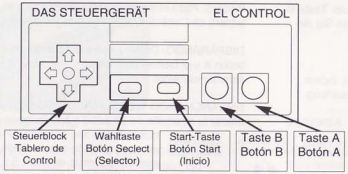
GRUNDLINIE



ALGUNOS TERMINOS QUE DEBES CONOCER

SIDELINE (LINEA LATERAL)

ENDLINE (LINEA FINAL)



DIE VERWENDUNG DES STEUERGERÄTS

Durch die Verwendung der Richtungssteuerung zusammen mit den Tasten A und B kann man das Schießen, Passieren, Dribbeln, Tackling und die Bewegung der Spieler oder des Spielers steuern.

ANGRIFF

DRIBBELN: Bewegen Sie den Spieler, der im Ballbesitz ist, mit der Richtungssteuerung. Fädeln Sie den Spieler hin und her, um den Verteidigern auszuweichen, die versuchen, Ihnen den Ball abzunehmen. Dazu drücken sie abwechselnd den linken oberen und den rechten oberen Diagonalpfeil.

USANDO EL CONTROL

Usando el control junto con los botones A y B podrás controlar los tiros, pases, burlas, tacleadas y los movimientos de tus personajes.

OFENSIVA

BURLAR: Mueve al jugador con el balón usando el tablero de control. Muévelo hacia atrás y adelante para evadir al defensa tratando de quitarle el balón. Esto se logra oprimiendo el tablero de control hacia arriba e izquierda y hacia arriba y derecha alternándolas.

PÄSSE: Passieren Sie den Ball mit der Taste B und der Richtungssteuerung. Drücken Sie die Taste B und die Richtungssteuerung gleichzeitig.

SCHIESSEN: Schießen Sie den Ball, indem Sie die Taste A und die Richtungssteuerung gleichzeitig drücken.

SCHNEIDEN: Sie können die Richtung eines Passes oder Schusses nachträglich ändern. Halten sie die Taste B gedrückt, nachdem Sie den Ball gekickt haben, und drücken Sie wieder die Richtungssteuerung. Der Flug des Balles wird folgendermaßen geändert:

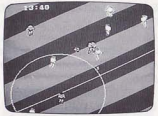
UNTERSCHNITT UND SCHUSSVERLÄNGERUNG: Durch Drücken der Taste B und Betätigen des Abwärtspfeils nach dem Kicken des Balls können Sie dem Schuß oder Paß Unterschnitt geben, wodurch er langsamer wird und stoppt. Ebenso können Sie den Aufwärtspfeil zusammen mit der Taste B drücken, um den Schuß zu verlängern.

PASES: Pasa el balón usando el botón B y el tablero de Control. Oprímelos simultáneamente.

DISPARANDO: Dispara el balón oprimiendo el botón A y el tablero de Control simultáneamente.

ENGANCHANDO Y DESLIZANDO: Podrás alterar la dirección de un pase o tiro después de que el balón sea pateado. Una vez que el balón sea pateado mantén oprimido el botón B y oprime el tablero de control otra vez. La dirección del balón puede ser alterada como se muestra:

EFECTO Y TIROS LARGOS: Manteniendo presionado el botón B y oprimiendo la flecha de abajo del tablero de control después de que el balón haya sido pateado, podrás ponerle efecto al tiro o pase hasta que éste baje la velocidad y se detenga. De la misma manera al oprimir hacia arriba el tablero de control junto con el botón B, podrás extender la distancia de un tiro.



VERTEIDIGUNG

DIE BEWEGUNG DER VERTEIDIGER: Sie steuern immer nur einen Verteidiger; der Computer spielt die anderen für Sie. Zum Umschalten der Steuerung zu einem anderen Spieler drückt man die Taste B. Der Spieler, den Sie jetzt steuern, hat eine "1" unter seinen Füssen.

DAS TACKLING, ODER WIE MAN EINEM GEGENSPIELER DEN BALL ABNIMMT: Sie können Ihrem Gegenspieler mit einem zeitlich richtig abgeschätzten seitlichen Hakeln den Ball abnehmen. Bringen Sie Ihren Verteidiger dicht an den Spieler heran, der im Ballbesitz ist und drücken Sie gleichzeitig die Tast A und die Richtungssteuerung. Bei zeitlich richtiger Ausführung gelangt Ihr Verteidiger an den Ball und nimmt ihn dem Verteidiger ab. Achten Sie auf die richtige Richtung, so daß Ihr Verteidiger zum Ball und nicht hinter ihn kommt.

DEFENSA

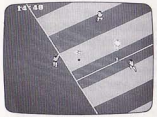
MOVIENDO A TU JUGADOR DEFENSIVO: Sólo controlas un defensa a la vez y la computadora controla el resto. Para cambiar el control a otro jugador, oprime el botón B. El jugador que controlarás ahora tendrá un #1 abajo de sus pies.

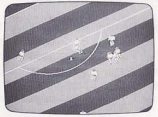
TACLEANDO O QUITANDOLE EL BALON A TU OPONENTE: Tienes la habilidad de quitarle el balón a tu oponente con un movimiento engancha y desliza en buen tiempo. Mueve a tu defensa cerca del jugador con el balón y oprime el Botón A y el tablero de control simultáneamente. Si el tiempo es adecuado, tu defensa podrá deslizarse hacia el balón y quitárselo a tu oponente. Debes oprimir la posición correcta, o tu defensa se derrapará enfrente del balón, y no por detrás.

ABSTOSS, ECKEN UND EINWURF

Wenn ein Ball aus dem Spielfeld gekickt oder geköpft wird, passiert eins der folgenden Dinge:

EINWURF: Wenn der Ball über die rechte oder linke Seitenlinie geht, hat die Mannschaft, die den Ball nicht zuletzt berührt hat, einen Einwurf von der Stelle, an der der Ball ins Aus ging.





Drücken Sie die Taste B und die Richtungssteuerung gleichzeitig, um einen Einwurf zu machen.

ABSTOSS: Wenn der Ball über eine der Grundlinien gekickt oder gekopft wird, und zuletzt von der Mannschaft, die NICHT das Tor verteidigt berührt wurde, bekommt der Torwart der verteidigenden Mannschaft einen Abstoß von direkt vor seinem Tor.

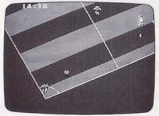
SAQUES DE META, TIROS DE ESQUINA Y SAQUES DE BANDA

Cuando el balón es pateado o cabeceado fuera de la cancha, una de las siguientes cosas pueden suceder:

SAQUE DE BANDA: Si el balón pasa la línea lateral izquierda o derecha, el equipo que no lo haya tocado, ejecutará un saque de banda, lanzando el balón en los límites de donde estaba antes de ser sacado de la cancha. Oprime el botón B y el tablero de control simultáneamente para ejecutar un saque de banda.

SAQUE DE META: Si el balón es pateado o cabeceado sobre una de las líneas finales y fue tocado por el equipo contrario a la portería, el equipo defensivo obtiene un saque de meta.

ECKE: Wenn der Ball über eine der Grundlinien gekickt oder geköpft wird, und zuletzt von der verteidigenden Mannschaft berührt worden ist, so bekommt die angreifende Mannschaft eine Ecke, d.h. einen Schuß aus



der Ecke des Feldes, in dem der Ball ins Aus gegangen ist.

FREISTÖSSE

Zwei verschiedene Vergehen werden bei Goal! mit einem Freistoß bestraft:

ABSEITS: Wenn einer von Ihren Spielern beim Angriff hinter den letzten Verteidiger kommt, aber nicht im Ballbesitzt ist, und wenn ihm dann der Ball zugespielt wird, gibt es ein "Abseits".

TIRO DE ESQUINA: Si el balón es pateado o cabeceado y pasa por detrás de la portería, y fue tocado por el equipo defensor, el equipo ofensivo obtiene un tiro de esquina del lado donde el balón salió de la cancha.

PENALTIS

Hay 2 posibles penaltis en el GOAL !:

FUERA DE LUGAR: Durante la ofensiva, si uno de tus jugadores se mueve por detrás del último defensa mientras que éste no tiene el balón, y luego le pasan el balón a él, será un "fuera de lugar".

FOULEN: Wenn einer Ihrer Spieler bei der Verteidigung einen Gegenspieler von hinten angreift, kann er unter Umständen für foul spielen bestraft werden. In beiden Fällen pfeift der Schiedsrichter und der Ball wird der anderen Mannschaft gegeben.

Wie bei echtem Fußball, wird ein Freistoß gegeben, wenn der Schiedsrichter ein Foul sieht. Es ist nicht garantiert, daß ein Freistoß immer verhängt wird, wenn ein Foul begangen wird.

KOPFBALL

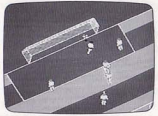
Eins der schwierigeren Manöver ist der Kopfball. Man kann den Ball köpfen, indem man seinen Verteidiger unter die Flugbahn eines geschossenen Balls bringt. Wenn der Ball herunterkommt, muß man die Taste A drücken sowie die Richtung, in die der Ball fliegen soll. Um den Ball zu köpfen, muß man warten, bis der Ball direkt über dem Verteidiger ist. Außerdem muß der Ball niedrig genug sein, sonst kann Ihr Spieler ihn nicht erreichen.

Mit etwas Übung können Sie den Ball Ihren Mitspielern zuspielen oder sogar direkt ins Tor köpfen.

FAULEAR: Durante la defensa, si uno de tus jugadores taclea a un oponente por detrás, él podrá llamarlo "faul".
En cualquier caso, el árbitro silbará un penalti, y el balón pasará al otro equipo.
Como en el soccer real, un penalti será marcado si el árbitro lo ve. No hay garantía de que cuando se comete una infracción, sea marcada penalti.

CABECEANDO EL BALON

Uno de los trucos que te llevan a ser un maestro, es cabecear el balón. Puedes cabecear el balón al posicionar a tu defensa por debajo de la trayectoria de vuelo de un balón pateado. Cuando el balón está descendiendo, oprime el botón A y la dirección en la que deseas cabecear el balón. Deberás esperar a que el balón esté directamente abajo de tu defensa para tener una cabeceada exitosa. También el balón deberá estar lo suficientemente bajo para que tu jugador lo alcance con la cabeza. Con la práctica, serás capaz de cabecear el balón hacia tus compañeros de equipo o ¡hacia la red de tus oponentes!



WIE MAN BEI GOAL! GEWINNT

Wie bei richtigem Fußball gewinnt die Mannschaft, die die meisten Tore geschossen hat. Und dazu gehört große Geschicklichkeit und ein bißchen Glück. Wenn man im Worldcup oder im Profitournier weiterkommt, werden die Gegner immer härter. Sie laufen schneller, sie verteidigen härter und sie organisieren den Angriff besser.

Es gibt zwei Schlüssel zum Gewinnen bei Goal! Eine starke Verteidigung und gut gespielte Schüsse beim Angriff.

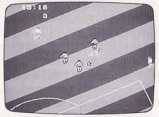
¡GANANDO EN GOAL!

Como en el soccer, el equipo que tenga el mayor marcador ganará. El obtener goles requiere mucha destreza, y un poco de suerte. Conforme avances en la Competencia de la Copa Mundial o en el Torneo profesional, tus oponentes serán más difíciles. Se moverán más rápido, jugarán estrate- gias defensivas más difíciles y serán más organizados en la ofensiva.
Hay 2 maneras de ganar en ¡GOAL!. Jugando una fuerte defensiva y obteniendo un porcentaje mayor de tiros en la ofensiva.
La computadora es muy organizada en ofensiva y puede pasar el balón rápidamente y exactamente entre sus jugadores. También puede mover el balón por el aire hacia tu portería, tratando de mantenerlo fuera del alcance de tus defensas.

Der Computer ist beim Angriff sehr organisiert und passiert den Ball schnell und genau zwischen seinen Spielern hin und her. Der Computer bringt den Ball nach vorne zu Ihrem Tor und versucht, ihn von Ihren Verteidigern fernzuhalten.

Es ist wichtig, einen Verteidiger zwischen Ihrem Tor dem Angreifer des Computers zu halten. Wenn der Computer den von Ihnen gesteuerten Verteidiger umspielt, wechseln Sie die Steuerung auf einen anderen Verteidiger. Manche Verteidiger sind schneller als andere und können dem Computer-Spieler den Ball von hinten abjagen. Aber der Computer spielt den Ball normalerweise so schnell nach vorne, daß es besser ist, auf einen anderen Verteidiger zu wechseln, als den Spieler von hinten zu verfolgen.

Es importante mantener una defensiva entre tu meta y el jugador ofensivo de la computadora. Si la computadora se mueve por detrás del defensa que estás controlando, desvía el control hacia uno de tus otros defensas. Algunos de tus defensas son más rápidos que los otros y pueden desviar a la computadora hacia atrás. Pero el jugador de la computadora pasa el baló por encima tan rápido, que es más seguro cambiar a otro defensa, que esquivar al jugador de atrás.



Die einzige Methode, Ihrem Gegner einen Ball abzunehmen besteht darin, seitlich in den Spieler, der im Ballbesitz ist, hineinzuhakeln, oder einen fehlgeschlagenen Paß abzufangen. Daher ist es sehr wichtig, das seitliche Hakeln zu beherrschen.

Das seitliche Hakeln kann man aus jedem Winkel ausführen. Der Trick besteht darin, abzuschätzen, wohin der Spieler mit dem Ball geht und dann in ihn hinein - und nicht hinter ihn - zu rutschen.

La única forma de quitarle el balón a tu oponente es enganchándolo y derrapando o interceptar un pase errado. Por esta razón, la maestría de enganchar y derrapar es esencial.

El enanche-derrape puede ser realizado desde cualquier ángulo. La clave es anticipar la dirección del que lleva el balón y tratar de delizarte hacia él, en vez de atrás de él.

Fußball ist ein Spiel, bei dem es normalerweise nicht zu hohen Ergebnissen kommt, und daher müssen Sie darauf achten, daß jeder Schuß aufs Tor Ihres Gegners zählt. Vergrößern Sie Ihre Torchancen, indem Sie den Ball anschneiden, so daß er vom Torwart wegfliegt. Warten Sie darauf, daß der Torwart nach vorne kommt, um Ihren Schuß zu stoppen; lassen Sie den Ball dann mit Schnitt in eine der Ecken fliegen.

Ihre Spieler können auch Hechtkopfbälle schießen, wenn Sie vor dem Tor des Gegners sind. Der Ball muß dazu in der Luft und etwas vor dem Spieler sein. Hechtkopfbälle werden mit derselben Steuerung wie normale Kopfbälle ausgeführt.

El Soccer no es juego de alta puntuación, por lo que tienes que meter cualquier tiro en la portería de tus oponentes.

Incrementa tu oportunidad de meter el balón en la portería alejando el balón del portero.

Espera a que el portero se adelante mientras trata de detener tu tiro; entonces engancha o deliza el balón a cualquiera de las esquinas de la red.

Tus jugadores también tienen la habilidad de hacer tiros de cabeza cuando están enfrente de la portería contraria. El balón deberá estar en el aire y a una escasa distancia del jugador. El tiro de cabeza es ejecutado con el mismo control que usas para cabecear el balón.

ANDERE HINWEISE

Vergewissern Sie sich, daß kein Gegenspieler vor Ihrem Torwart steht, wenn der einen Abstoß macht. Ihre Gegenspieler könnten den Abstoß direkt ins Netz köpfen, wenn Sie nicht aufpassen.

Versuchen Sie, den Ball möglichst nicht vor Ihrem eigenen Tor hin- und herzupassieren. Wenn der Ball nahe am Tor ist, spielen Sie so schnell wie möglich nach vorne.

In den späteren Runden des Worldcup spielt die Mannschaft des Computers viel schneller und kann Ihnen leicht den Ball abnehmen. Eine sichere Taktik besteht darin, den Ball so weit nach vorne zu schießen wie möglich und ihn dann durch Anschnitt einem Ihrer Mitspieler zuzuspielen. Das ist eine wirksamere Strategie als den Ball mit Dribbeln und Pässen langsam nach vorne zu spielen.

OTRAS PISTAS

Cuando tu portero está ejecutando un saque de meta, debes estar seguro de que ninguno de tus oponentes esté frente a él. Podrían cabecear el saque de meta hacia tu red, si no eres cuidadoso.

Trata de evitar pasar el balón enfrente de tu propia red. Cuando el balón está por ahí se puede dar un autogol.

En los partidos finales de la Copa Mundial, el equipo de la computadora se mueve mucho más rápido y es muy bueno enganchando y deslizando.

Una buena estrategia es patear el balón tan lejos del campo como sea posible y tratar de enganchar o deslizar el balón hacia uno de tus compañeros. Es una estrategia más efectiva que tratar de mover el balón lentamente en el campo fintañdo y pasando.

WIE MAN DIE RANGTABELLEN BENUTZT

In der linken oberen Ecke des Bildschirms erscheint eine Nummer, wenn ein Spieler im Ballbesitz ist. Das ist die Teamnummer des Spielers. Es ist wichtig, daß Sie die Spieler in der eigenen Mannschaft kennen und über Ihre einzelnen Stärken und Schwächen Bescheid wissen.

Schauen Sie sich die folgende Beispieltabelle an. Wenn Sie die Mannschaft der USA steuern müßten, würden Sie versuchen, den Ball der Nummer 10 zuzuspielen, der Ihr bester Schütze und der schnellste Spieler der Mannschaft ist. Wenn die Nummer 10 nicht frei ist, so wäre Ihre zweite Wahl wahrscheinlich der Mittelfeldspieler Nummer 7.

Besonderer Hinweis: Manche Tabellen stellen sowohl Mannschaften im Worldcup als auch Amerikanische Profiteams dar.

COMO USAR LOS DIAGRAMAS DE RATING

En la esquina superior izquierda de la pantalla del juego aparecerá un número cuando un jugador tenga el balón. Este es su número de uniforme. Es importante que te aprendas a tus jugadores y su fuerza individual y debilidades.

Ve el diagrama de ejemplo que sigue:. Si estás controlando el EQUIPO DE E.U.A. en ofensiva, deberás tratar de dar el balón al #10, el mejor tirador y el jugador más rápido del equipo. Si el #10 no está libre, tu segunda opción podría ser el mediocampista, #7.

Nota Especial: Algunos diagramas representan ambos equipos, de la Copa Mundial y Profesionales Americanos.

USA

E.U.A.

Spieler- Nr. Jugador #	Position Posicion	Dribbeln Fintar	Schusskraft Patear	Schnelligkeit Velocidad	Tackling Taclear	Zielsicherheut Radio Del Tiro	Decken Marca	Ballbesitz Mantenimiento
11	ST	7	8	9	2	2	1	2
10	ST	9	10	10	1	3	1	3
9	MF	6	7	7	2	1	1	1
8	MF	7	7	7	1	1	1	2
7	MF	8	8	9	2	3	2	2
6	MF	6	7	7	1	1	2	1
5	VT	6	6	7	2	0	1	1
4	VT	7	8	7	1	1	2	2
3	VT	6	5	8	3	0	2	3
2	VT	5	6	6	2	0	2	2
Torwart Portero	Position Posicion	Sprungkraft Saltos	Schusskraft Patear	Schnelligkeit Velocidad	Tackling Tacleado	Blocken Bloqueo	Fangkraft Cachar	Ballbesitz Mantenimiento
1	TW	6	8	7	3	2	1	3

RANGBEWERTUNG

Spielerbewertung - Definitionen (mit Bereich)

Dribbeln - (0-10) Die Fähigkeit des Spielers, mit dem Ball zu laufen.

Schußkraft - (0-10) Die Schußkraft des Spielers.

Schnelligkeit - (0-10) Die Laufgeschwindigkeit des Spielers.

Tackling - (0-3) Die Fähigkeit des Spielers, dem Gegenspieler den Ball abzunehmen.

Zielgenauigkeit - (0-3) Prozentwert der Torschüsse, die der Spieler verwandelt.

Decken - (0-3) Die Fähigkeit des Spielers, bei der Verteidigung den gefährlichsten gegnerischen Angreifer zu erkennen und zu decken.

Ballbesitz - (0-3) Die Fähigkeit, mit dem Ball an Verteidigern vorbeizuspielen.

RATINGS

Ratings de Jugadores: Definiciones (con rango).

Fintas: (0-10) Habilidad del jugador para moverse con el balón.

Poder de Patear: (0-10) La fuerza de patear de los jugadores.

Velocidad: (0-10) Velocidad de correr de los jugadores.

Tacleando: (0-3) Habilidad de los Jugadores de enganchar, deslizar y quitarle el balón a los oponentes.

Radio del Tiro: (0-3) Porcentaje de tiros que se anotan.

Marcar: (0-3) En defensa, la habilidad del jugador para reconocer al más peligroso ofensivo del equipo oponente, y cuidarlo.

Mantenimiento del balón: (0-3) La habilidad para fintar con el balón y pasar a los defensas.

TORSCHUßWETTBEWERB

Spieler	Schuß	Schnelligkeit	Bemerkungen
Hansen	2	2	Beständige Schnelligkeit und Kraft
Roko	1	3	Sehr schnell. Gutes Ballgefühl
Juarez	3	2	Gute Schnelligkeit. Sehr harter

COMPETENCIA DE TIROS

Jugador	Patear	Velocidad	Comentarios
Hansen	2	2	Velocidad y poder constantes
Roko	1	3	Muy rápido. Bueno manejando el balón
Juárez	3	2	Buena Velocidad. Patada muy poderosa.

ARGENTINIEN ODER KANSAS

ARGENTINA O KANSAS

Spieler- Nr. Jugador #	Position Posicion	Dribbeln Fintar	Schusskraft Patear	Schnelligkeit Velocidad	Tackling Taclear	Zielsicherheut Radio Del Tiro	Decken Marca	Ballbesitz Mantenimiento
11	ST	7	8	9	2	2	1	2
10	ST	9	10	10	1	3	1	3
9	MF	6	7	7	2	1	1	1
8	MF	7	7	7	1	1	1	2
7	MF	8	8	9	2	3	2	2
6	MF	6	7	7	1	1	2	1
5	VT	6	6	7	2	0	1	1
4	VT	7	8	7	1	1	2	2
3	VT	6	5	8	3	0	2	3
2	VT	5	6	6	2	0	2	2
Torwart Portero	Position Posicion	Sprungkraft Saltos	Schusskraft Patear	Schnelligkeit Velocidad	Tackling Tacleado	Blocken Bloqueo	Fangkraft Cachar	Ballbesitz Mantenimiento
1	TW	6	8	7	3	2	1	3

HOLLAND ODER CHICAGO

HOLANDA O CHICAGO

Spieler- Nr. Jugador #	Position Posicion	Dribbeln Fintar	Schusskraft Patear	Schnelligkeit Velocidad	Tackling Taclear	Zielsicherheut Radio Del Tiro	Decken Marca	Ballbesitz Mantenimiento
11	ST	8	9	9	1	3	2	2
10	ST	8	8	8	2	3	2	3
9	MF	7	6	7	1	2	1	2
8	MF	6	5	6	2	1	2	2
7	MF	7	7	8	1	1	1	2
6	MF	5	5	6	2	1	2	1
5	VT	7	6	8	2	2	1	2
4	VT	7	6	7	2	1	1	2
3	VT	8	8	8	3	1	2	3
2	VT	6	7	8	2	2	2	2
Torwart Portero	Position Posicion	Sprungkraft Saltos	Schusskraft Patear	Schnelligkeit Velocidad	Tackling Tacleado	Blocken Bloqueo	Fangkraft Cachar	Ballbesitz Mantenimiento
1	TW	7	8	7	3	2	2	3

DÄNEMARK ODER DALLAS

DINAMARCA O DALLAS

Spieler- Nr. Jugador #	Position Posicion	Dribbeln Fintar	Schusskraft Patear	Schnelligkeit Velocidad	Tackling Taclear	Zielsicherheut Radio Del Tiro	Decken Marca	Ballbesitz Mantenimiento
11	ST	7	6	7	1	3	0	1
10	ST	7	7	8	2	3	1	2
9	MF	6	6	6	1	1	2	2
8	MF	8	7	9	3	3	2	3
7	MF	6	6	6	2	2	1	2
6	MF	5	5	6	2	1	2	1
5	VT	6	4	7	1	1	2	1
4	VT	5	5	6	2	0	3	1
3	VT	6	6	6	2	0	3	2
2	VT	6	7	8	3	0	2	3
Torwart Portero	Position Posicion	Sprungkraft Saltos	Schusskraft Patear	Schnelligkeit Velocidad	Tackling Tacleado	Blocken Bloqueo	Fangkraft Cachar	Ballbesitz Mantenimiento
1	TW	6	7	6	3	1	1	3

USA

E.U.A.

Spieler- Nr. Jugador #	Position Posicion	Dribbeln Fintar	Schusskraft Patear	Schnelligkeit Velocidad	Tackling Taclear	Zielsicherheut Radio Del Tiro	Decken Marca	Ballbesitz Mantenimiento
11	ST	7	8	9	2	2	1	2
10	ST	9	10	10	1	3	1	3
9	MF	6	7	7	2	1	1	1
8	MF	7	7	7	1	1	1	2
7	MF	8	8	9	2	3	2	2
6	MF	6	7	7	1	1	2	1
5	VT	6	6	7	2	0	1	1
4	VT	7	8	7	1	1	2	2
3	VT	6	5	8	3	0	2	3
2	VT	5	6	6	2	0	2	2
Torwart Portero	Position Posicion	Sprungkraft Saltos	Schusskraft Patear	Schnelligkeit Velocidad	Tackling Tacleado	Blocken Bloqueo	Fangkraft Cachar	Ballbesitz Mantenimiento
1	TW	6	8	7	3	2	1	3

BRASILIEN

BRASIL

Spieler- Nr. Jugador #	Position Posicion	Dribbeln Fintar	Schusskraft Patear	Schnelligkeit Velocidad	Tackling Taclear	Zielsicherheut Radio Del Tiro	Decken Marca	Ballbesitz Mantenimiento
11	ST	8	7	9	2	1	1	2
10	ST	8	9	8	2	3	1	2
9	MF	6	6	7	1	2	1	1
8	MF	7	7	7	2	1	1	1
7	MF	8	10	9	2	2	2	3
6	MF	6	9	7	3	2	3	3
5	VT	6	6	6	3	0	0	1
4	VT	6	7	7	2	0	2	2
3	VT	7	9	9	3	2	3	3
2	VT	6	6	7	2	0	1	1
Torwart Portero	Position Posicion	Sprungkraft Saltos	Schusskraft Patear	Schnelligkeit Velocidad	Tackling Tacleado	Blocken Bloqueo	Fangkraft Cachar	Ballbesitz Mantenimiento
1	TW	6	8	7	3	3	1	3

SPANIEN

ESPAÑA

Spieler- Nr. Jugador #	Position Posicion	Dribbeln Fintar	Schusskraft Patear	Schnelligkeit Velocidad	Tackling Taclear	Zielsicherheut Radio Del Tiro	Decken Marca	Ballbesitz Mantenimiento
11	ST	6	8	8	2	2	1	2
10	ST	6	7	7	1	2	1	1
9	MF	5	8	6	3	1	1	2
8	MF	7	7	8	2	2	2	3
7	MF	6	6	7	1	1	1	2
6	MF	7	6	7	2	1	1	1
5	VT	6	7	6	1	2	2	2
4	VT	5	6	6	2	1	1	3
3	VT	6	7	6	2	0	2	1
2	VT	5	7	6	3	1	3	3
Torwart Portero	Position Posicion	Sprungkraft Saltos	Schusskraft Patear	Schnelligkeit Velocidad	Tackling Tacleado	Blocken Bloqueo	Fangkraft Cachar	Ballbesitz Mantenimiento
1	TW	7	7	6	3	1	2	3

ALGERIEN ODER L.A. — ARGELIA O LOS ANGELES

Spieler- Nr. Jugador #	Position Posicion	Dribbeln Fintar	Schusskraft Patear	Schnelligkeit Velocidad	Tackling Taclear	Zielsicherheut Radio Del Tiro	Decken Marca	Ballbesitz Mantenimiento
11	ST	8	8	8	2	3	3	2
10	ST	6	7	7	2	2	1	1
9	MF	6	5	6	1	1	2	2
8	MF	5	6	5	1	2	1	1
7	MF	8	9	9	3	3	2	3
6	MF	6	7	7	2	2	1	1
5	VT	5	6	6	1	1	1	1
4	VT	6	6	7	2	2	1	2
3	VT	5	6	6	2	2	2	2
2	VT	5	5	6	2	1	2	2
Torwart Portero	Position Posicion	Sprungkraft Saltos	Schusskraft Patear	Schnelligkeit Velocidad	Tackling Tacleado	Blocken Bloqueo	Fangkraft Cachar	Ballbesitz Mantenimiento
1	TW	8	8	8	3	2	2	3

UdSSR — RUSIA

Spieler- Nr. Jugador #	Position Posicion	Dribbeln Fintar	Schusskraft Patear	Schnelligkeit Velocidad	Tackling Taclear	Zielsicherheut Radio Del Tiro	Decken Marca	Ballbesitz Mantenimiento
11	ST	7	8	9	1	3	0	2
10	ST	7	7	7	2	1	1	1
9	MF	9	8	10	2	2	1	2
8	MF	8	7	8	1	2	2	3
7	MF	5	6	9	1	2	1	2
6	MF	5	7	8	2	1	1	1
5	VT	7	8	9	3	2	2	3
4	VT	5	7	8	2	2	2	2
3	VT	6	7	7	3	1	3	3
2	VT	7	7	8	2	1	2	2
Torwart Portero	Position Posicion	Sprungkraft Saltos	Schusskraft Patear	Schnelligkeit Velocidad	Tackling Tacleado	Blocken Bloqueo	Fangkraft Cachar	Ballbesitz Mantenimiento
1	TW	10	10	10	3	3	3	3

ENGLAND ODER ATLANTA

INGLATERRA O ATLANTA

Spieler- Nr. Jugador #	Position Posicion	Dribbeln Fintar	Schusskraft Patear	Schnelligkeit Velocidad	Tackling Taclear	Zielsicherheut Radio Del Tiro	Decken Marca	Ballbesitz Mantenimiento
11	ST	7	7	8	1	1	1	1
10	ST	8	10	10	3	3	3	3
9	MF	8	7	9	2	1	1	2
8	MF	6	6	7	1	1	2	1
7	MF	7	7	8	3	2	1	3
6	MF	5	6	6	1	1	1	1
5	VT	5	6	7	0	2	1	2
4	VT	5	7	6	1	1	2	2
3	VT	4	8	6	2	0	2	3
2	VT	5	7	7	3	0	2	3
Torwart Portero	Position Posicion	Sprungkraft Saltos	Schusskraft Patear	Schnelligkeit Velocidad	Tackling Tacleado	Blocken Bloqueo	Fangkraft Cachar	Ballbesitz Mantenimiento
1	TW	6	8	8	3	1	1	3

ITALIEN ODER BOSTON

ITALIA O BOSTON

Spieler- Nr. Jugador #	Position Posicion	Dribbeln Fintar	Schusskraft Patear	Schnelligkeit Velocidad	Tackling Taclear	Zielsicherheut Radio Del Tiro	Decken Marca	Ballbesitz Mantenimiento
11	ST	7	8	8	2	3	1	2
10	ST	8	9	9	3	2	1	3
9	MF	6	6	7	2	3	2	1
8	MF	7	7	9	2	2	1	2
7	MF	7	9	8	3	0	3	3
6	MF	5	6	6	2	1	1	1
5	VT	6	6	7	2	2	3	3
4	VT	7	7	7	3	2	3	2
3	VT	8	7	8	3	1	2	3
2	VT	6	7	7	3	1	1	1
Torwart Portero	Position Posicion	Sprungkraft Saltos	Schusskraft Patear	Schnelligkeit Velocidad	Tackling Tacleado	Blocken Bloqueo	Fangkraft Cachar	Ballbesitz Mantenimiento
1	TW	9	9	8	3	3	1	3

JAPAN ODER N.Y. / JAPON O NUEVA YORK

Spieler- Nr. Jugador #	Position Posicion	Dribbeln Fintar	Schusskraft Patear	Schnelligkeit Velocidad	Tackling Taclear	Zielsicherheut Radio Del Tiro	Decken Marca	Ballbesitz Mantenimiento
11	ST	6	7	7	2	2	1	2
10	ST	7	7	7	2	3	1	2
9	MF	6	6	6	1	2	1	2
8	MF	5	6	6	2	1	0	1
7	MF	6	5	7	1	2	1	1
6	MF	5	4	6	1	0	1	2
5	VT	4	5	5	2	0	1	1
4	VT	5	4	7	3	1	1	2
3	VT	5	6	6	3	0	2	1
2	VT	4	6	6	2	0	2	2
Torwart Portero	Position Posicion	Sprungkraft Saltos	Schusskraft Patear	Schnelligkeit Velocidad	Tackling Tacleado	Blocken Bloqueo	Fangkraft Cachar	Ballbesitz Mantenimiento
1	TW	5	7	6	3	1	1	3

FRANKREICH ODER MIAMI / FRANCIA O MIAMI

Spieler- Nr. Jugador #	Position Posicion	Dribbeln Fintar	Schusskraft Patear	Schnelligkeit Velocidad	Tackling Taclear	Zielsicherheut Radio Del Tiro	Decken Marca	Ballbesitz Mantenimiento
11	ST	6	7	7	1	2	3	2
10	ST	6	7	8	1	2	1	1
9	MF	8	10	9	2	3	2	3
8	MF	7	7	8	3	2	1	2
7	MF	6	8	7	2	1	2	2
6	MF	6	6	7	1	1	3	1
5	VT	6	5	6	1	1	2	2
4	VT	5	7	7	2	0	2	2
3	VT	6	8	6	2	0	2	3
2	VT	6	6	8	3	0	3	3
Torwart Portero	Position Posicion	Sprungkraft Saltos	Schusskraft Patear	Schnelligkeit Velocidad	Tackling Tacleado	Blocken Bloqueo	Fangkraft Cachar	Ballbesitz Mantenimiento
1	TW	7	7	6	3	2	2	3

DEUTSCHLAND — ALEMANIA

Spieler- Nr. Jugador #	Position Posicion	Dribbeln Fintar	Schusskraft Patear	Schnelligkeit Velocidad	Tackling Taclear	Zielsicherheut Radio Del Tiro	Decken Marca	Ballbesitz Mantenimiento
11	ST	9	8	9	2	2	1	2
10	ST	8	8	8	1	3	0	2
9	MF	6	6	7	1	3	0	1
8	MF	6	7	7	2	2	1	3
7	MF	8	8	8	3	1	3	2
6	MF	6	6	7	2	1	2	2
5	VT	5	8	5	2	0	2	2
4	VT	5	5	6	3	0	1	1
3	VT	6	6	7	3	1	2	2
2	VT	8	7	8	3	0	3	3
Torwart Portero	Position Posicion	Sprungkraft Saltos	Schusskraft Patear	Schnelligkeit Velocidad	Tackling Tacleado	Blocken Bloqueo	Fangkraft Cachar	Ballbesitz Mantenimiento
1	TW	7	7	6	3	2	2	3

POLEN — POLONIA

Spieler- Nr. Jugador #	Position Posicion	Dribbeln Fintar	Schusskraft Patear	Schnelligkeit Velocidad	Tackling Taclear	Zielsicherheut Radio Del Tiro	Decken Marca	Ballbesitz Mantenimiento
11	ST	6	6	6	1	1	1	2
10	ST	6	7	7	1	2	0	1
9	MF	8	10	8	3	3	3	3
8	MF	7	7	8	1	2	1	2
7	MF	6	5	7	1	1	2	1
6	MF	6	7	6	2	1	1	2
5	VT	6	6	6	2	0	2	2
4	VT	7	6	6	1	0	2	2
3	VT	5	7	7	3	0	1	3
2	VT	7	6	8	3	0	3	2
Torwart Portero	Position Posicion	Sprungkraft Saltos	Schusskraft Patear	Schnelligkeit Velocidad	Tackling Tacleado	Blocken Bloqueo	Fangkraft Cachar	Ballbesitz Mantenimiento
1	TW	5	10	6	3	1	2	3

BELGIEN

BELGICA

Spieler- Nr. Jugador #	Position Posicion	Dribbeln Fintar	Schusskraft Patear	Schnelligkeit Velocidad	Tackling Taclear	Zielsicherheut Radio Del Tiro	Decken Marca	Ballbesitz Mantenimiento
11	ST	6	7	9	2	1	1	2
10	ST	7	6	7	1	2	1	1
9	MF	5	5	6	2	3	2	2
8	MF	6	8	8	2	2	3	1
7	MF	7	7	7	1	1	2	2
6	MF	6	6	8	0	1	1	1
5	VT	6	8	7	2	1	2	2
4	VT	7	8	8	3	2	3	3
3	VT	5	6	7	2	0	3	2
2	VT	6	6	7	1	0	3	3
Torwart Portero	Position Posicion	Sprungkraft Saltos	Schusskraft Patear	Schnelligkeit Velocidad	Tackling Tacleado	Blocken Bloqueo	Fangkraft Cachar	Ballbesitz Mantenimiento
1	TW	8	8	6	3	2	1	3

URUGUAY

URUGUAY

Spieler- Nr. Jugador #	Position Posicion	Dribbeln Fintar	Schusskraft Patear	Schnelligkeit Velocidad	Tackling Taclear	Zielsicherheut Radio Del Tiro	Decken Marca	Ballbesitz Mantenimiento
11	ST	9	8	9	2	2	1	2
10	ST	8	8	8	1	3	0	2
9	MF	6	6	7	1	3	0	1
8	MF	6	7	7	2	2	1	3
7	MF	8	8	8	3	1	3	2
6	MF	6	6	7	2	1	2	2
5	VT	5	8	5	2	0	2	2
4	VT	5	5	6	3	0	1	1
3	VT	6	6	7	3	1	2	2
2	VT	8	7	8	3	0	3	3
Torwart Portero	Position Posicion	Sprungkraft Saltos	Schusskraft Patear	Schnelligkeit Velocidad	Tackling Tacleado	Blocken Bloqueo	Fangkraft Cachar	Ballbesitz Mantenimiento
1	TW	7	7	6	3	2	2	3

PFLEGE DES JALECO-SPIELS

- Dieses Jaleco Game-Pak ist ein Präzisionsgerät mit komplexen elektronischen Schaltkreisen. Vermeiden Sie unnötige Stöße und Temperaturextreme. Das Game-Pak unter keinen Umständen öffnen oder auseinandernehmen!
- Die Anschlüsse nicht berühren oder mit Wasser in Berührung kommen lassen - Elektronik wird beschädigt!
- Vergewissern Sie sich immer, daß Ihr NES-Steuersystem ABGESCHALTET ist, wenn Sie das Game-Pak einfügen oder aus dem NES-Steuersystem entfernen.
- Nie Finger oder irgendwelche Metallgegenstände in den Anschlußbereich des Erweiterungssteckers einbringen. Das kann zu Störungen oder Beschädigung führen.

PRECAUCIONES

- Este es un juego de alta precisión, no debe guardarse en lugares calientes o frios. Nunca pegarle o tirarlo.
- No toque las conexiones, no mojarlas ni ensuciarlas.
- No lo limpie con benzeno, thinner, alcohol o cualquier otro solvente.

Deutsch

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

Español

⚠ PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos. También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir. Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juegos; otras imágenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

Jaleco Ltd.
2-19-7 Yohga
Setagaya-ku
Tokyo 158
Japan

Jaleco™ and GOAL!™ are trademarks of Jaleco Ltd.
©1989 Jaleco Ltd.

Printed in Japan